

Suppl N. 21 - NOV./DIC. 85

by **LOAD'N'RUN**



Sped. in abb. post. Gr. III/70

L. 15.000

SPECTRUM

Mix

30

PROGRAMMI INEDITI

su cassetta

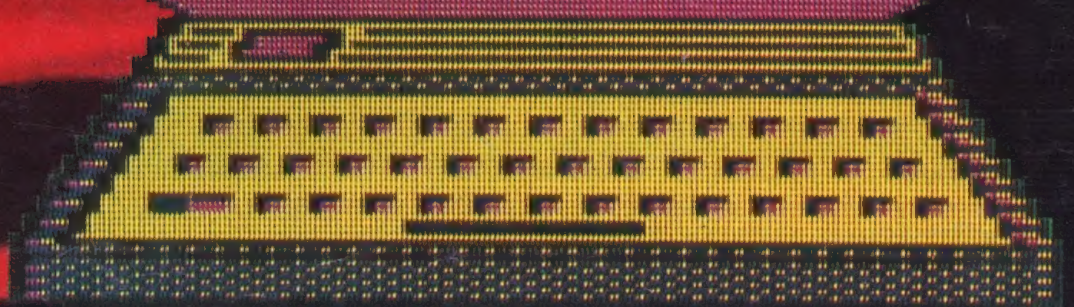
ARCADE

GAMES

AVVENTURE

UTILITY

EDUCATION





Cover: IBM courtesy

Direttore
Mario Magrone

Redattore Capo
Sira Rocchi

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi srl
Via Zuretti 25, Milano

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi srl, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

LOAD'N'RUN

RACCOLTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER COMPUTER

SOMMARIO

Attenzione: i tempi tra un programma e il successivo sono brevi (due, tre secondi circa) come ad esempio Corso di Chitarra e Proverbi. Fermate dunque il registratore immediatamente dopo il caricamento di un programma!

Iato A

THE PARK (48K)

di A. Tosi

Billy ha comprato una casa circondata da un vasto parco, sul quale circolano strane voci: la leggenda vuole che celi un favoloso tesoro protetto da trabocchetti mortali. Il nostro eroe attende solo che tu lo aiuti nell'ardua impresa.

Il gioco si svolge in 11 diverse schermate composte, ciascuna, da un diverso labirinto vegetale. Per ogni schermo sono disseminate: 5 monete d'oro, un numero uguale di trappole ed una chiave che apre il cancello in basso a sinistra, rendendo accessibile il frutto che vi si trova. Scopo del gioco è quindi quello di raggiungere la casa e prendere tutte le monete ed il frutto. Puoi scampare a 4 diversi tipi di trappola:

- 1) Raccogli delle palline disseminate uniformemente sul terreno di gioco evitando di farti raggiungere dal difensore del luogo.
- 2) Uccidi un serpente che scende verso di te, colpendolo alla testa.
- 3) Elimina, con un numero di colpi limitato, tutti gli oggetti che si muovono sullo schermo.
- 4) Devi provare la tua fortuna. Dietro una delle quattro caselle vuote è nascosto un jolly. Hai tre possibilità di scoprirlo.

Tasti:

Q = alto (nelle trappole in cui si deve sparare il tasto Q serve per far fuoco)

A = basso

O = sinistra

P = destra

SPACE CRAFT (16K)

di G. Gentili

Chiamato a far parte di una missione molto difficile nello spazio, devi distrug-

gere tutti i nemici che ti "sfiorano". Se vieni colpito la tua navicella cambierà colore e quando sarà nera morirai. Quando riuscirai a distruggere tutti i nemici il gioco diverrà più difficile.

Tasti:

1 = su

Q = giù

M = sinistra

SYMBOL S. = destra

SPACE = fuoco

CAR (16K)

di M. Rigoni

Il campo di gioco è un labirinto composto da più quadrati concentrici, aperti nei punti cardinali. Nel labirinto sono disseminati diversi puntini. Tuo compito è guidare la tua auto (colore nero) sopra i puntini facendo attenzione all'auto del computer (colore rosso). Ogni tanto appare una specie di pompa di benzina che dà diritto, se presa, ad un bonus di 100 punti. Il gioco ha nove livelli di difficoltà; per passare da un livello all'altro bisogna riuscire a "mangiare" tutti i puntini del labirinto per ben due volte. Attenzione: dal quarto livello appariranno nel labirinto due auto guidate dal computer! Ricorda poi che è possibile muoversi solo attraverso le aperture del labirinto e che non è possibile tornare indietro perché l'auto è obbligata ad andare sempre in senso orario, cioè sempre incontro all'auto del computer.

Tasti:

6 = sinistra

7 = giù

8 = su

9 = destra

Ø = reset

SMILE (48K)

di F. Passadore

Vuoi misurare la prontezza dei tuoi riflessi? Cimentati allora senz'altro in questo

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD" ", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD" ". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione esclusivamente scrivendo) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.

simpatico gioco diviso in tre fasi:

1) I riflessi: il buon Smile (una faccia sorridente) apparirà all'improvviso in un tranquillo paesaggio.

SPACE appena lo vedi. Tutto ciò si ripeterà 4 volte; ai fini del punteggio sarà rilevante la somma dei tempi.

2) La vista: in questa fase il nostro Smile "pronuncerà a voce sempre più bassa" delle parole che dovrai indovinare. Più parole riuscirai a scorgere e più punti otterrai. Ricorda di scrivere in maiuscolo le risposte.

3) La memoria: la prova è in tre livelli durante i quali Smile ti chiederà di ripetere la sequenza di colori evidenziata sullo schermo, premendo i tasti corrispondenti. Nel primo livello Smile apparirà ordinatamente in fila sullo schermo; nel secondo livello i vari colori saranno via via sovrapposti al centro dello schermo; infine, al terzo livello, la sequenza di colori apparirà senza alcun ordine logico.

SPACE RANGER (48K)

di G. Gentili

Al comando di un intercettore stellare devi individuare e colpire tutti gli alieni che cercano di raggiungere la Terra. Ogni tipo di alieno ha un suo punteggio ed un suo tempo. Se quest'ultimo arriva a zero perderai una delle tre astronavi.

Tasti:

Q = su

A = giù

M = sparo

O = sinistra

P = destra

H = pausa

Attenzione: se per esempio premi Q, il mirino non si muoverà verso destra: sarà invece l'alieno a muoversi verso sinistra, anche se sei sempre tu che gli vai contro con tutta l'astronave!

CORSO DI CHITARRA (48K)

di S. Piffer

Supponiamo che tu abbia una chitarra e che voglia utilizzarla bene, magari con l'aiuto del tuo Spectrum. Questo programma ti aiuterà ad accordare lo strumento innanzitutto, poi ti servirà ad imparare gli accordi fondamentali e le cosiddette trasposizioni di tonalità.

Il programma dunque è un'utility: sono previste cinque opzioni.

1 - Introduzione al corso.

2 - Accordatura della chitarra. Vengono illustrati vari metodi, dal più semplice al più complesso addirittura con il computer.

3 - Schema tastiera. Una tabella mostra le note ottenibili premendo le corde con i primi 12 tasti.

4 - Trasposizione chiave. Un'utile tabella ti aiuterà a convertire gli accordi di una canzone.

5 - Accordi base. Sono visualizzati venti tra i più usati accordi. Naturalmente lo Spectrum li suona!

SHAKER (48K)

di P. Cotogni

Il computer ti proporrà una parola, scelta tra le mille che conosce, in modo disordinato, cioè i caratteri della parola corretta occuperanno posizioni errate; per esempio la parola GIOCATTOLO verrà proposta come OLOGIOTTAC.

Entro 90 secondi dovrai indovinare la parola giusta. Non sono stati inseriti verbi e nomi propri. Stai attento alle parole con due soluzioni, per esempio: TORO-ORTO, SACCO-CASCO ecc.

Buon divertimento e... occhio ai caratteri!

SAGHIBÙ (48K)

di F. Rainiri

Partecipa anche tu alla grande sfida. Confronta la potenza della tua saggezza con quella del grande Saghibù, ideatore di questo fantomatico rompicapo.

Cerca di scoprire i legami esistenti tra le varie caselle e come questi influenzino i cambiamenti dei vari colori. Solo in questo modo riuscirai a sciogliere l'incantato enigma del grande fachiro.

Premendo i tasti corrispondenti ai numeri che vedrai raffigurati sulla griglia, agirai sulle relative caselle... Ma attento, ogni cambiamento dovrà essere tenuto sotto controllo dalla tua logica! Quando sarai riuscito a riempire tutte le caselle della griglia con lo stesso colore, potrai passare al livello successivo.

Ah... un'ultima cosa: l'ultimo livello ti farà impazzire!

GRATTACIELI (16K)

di A. Bruni

Vuoi entrare a far parte di una compagnia d'investigazione privata ma, prima di esservi ammesso, devi superare una difficile prova di abilità mnemonica: dovrai ricordarti cioè il colore degli omini che appariranno e spariranno dopo un po' dalle finestre di un grande grattacielo. Per indovinare i colori devi premere: il tasto "3" per il magenta; il tasto "4" per il verde; il tasto "7" per il bianco. Se sbagli il colore di un solo omino, cominci da capo. Per un aiuto premi il tasto "A"; se invece ritieni che la prova sia troppo dura premi "R" e potrai vedere una nuova combinazione.

Ora gioca e occhio al colore. Un buon investigatore deve avere... occhi di lince!

PROVERBIONE (48K)

di G. Parrino

Invita l'amico più svelto che hai a questa sfida. Inserite agli INPUT iniziali i vostri nomi e le partite. Avete a disposizione venti tentativi a testa per indovinare tutti i sette proverbi, spezzati nelle tre zone colorate che vedete sulla sinistra del video. Un quadratino rosso indicherà chi deve giocare. Chi indovina mantiene il turno. Per giocare scegli la frase contenuta nella zona rossa, poi quella nella zona verde ed infine quella nella zona gialla. Il tentativo viene riportato al centro a destra.

ANIMALI (48K)

di G. Parrino

Se hai un fratellino o un figlio, o comunque un ragazzino che ti circola per casa e che vuoi sottrarre per qualche minuto all'influenza malefica della TV, ecco un educational che istruisce divertendo su un mondo a noi vicino ma quasi irraggiungibile per un ragazzo di città: quello degli animali. Il quiz piacerà anche ai più navigati. Lo Spectrum proporrà sei definizioni di animali: vince chi indovina per primo (e magari al primo colpo) di quale animale si tratta.

URANOS (48K)

di R. Scuri

Segno per segno, ecco l'oroscopo (fra il serio ed il faceto) per l'anno 1986. Che tu ci creda o no, val la pena di dargli un'occhiata. Per far scorrere più velocemente le scritte, tieni premuto un tasto qualsiasi. Quando però arrivi all'ultimo segno, quello del Capricorno, lascia scorrere l'ultima scritta lentamente. Troverai uno schermo notturno: premi un tasto qualsiasi e comincerà un mini-programma di astronomia. Al termine del programma (Europa che lampeggia) dai BREAK per fermarlo.

GRAPH 3D (48K)

di C. Russo

Già dal nome hai capito di che utility si tratta: grafica tridimensionale, per la precisione studio di funzioni del tipo $Z=f(X, Y)$ con la possibilità di effettuare sezioni tra i piani intersecanti qualsiasi valore di Z.

Il menu principale è composto dalle se-

Se avete difficoltà a caricare i programmi dalla cassetta, ecco alcuni consigli che potranno aiutarvi:

1) **VOLUME.** Il volume del registratore deve essere sufficientemente alto, in modo da sentire chiaramente dal buzzer del computer il programma in fase di caricamento.

2) **TONO.** Se il registratore ha una sola manopola per la regolazione del tono, essa va spostata tutta verso gli alti (high). Se invece è possibile una equalizzazione, bisogna preferire

le frequenze medio-alte.

3) **CANALI.** La cassetta è registrata in mono, cioè su entrambi i canali. In caso di difficoltà è opportuno provare a caricare un solo canale.

4) **AZIMUT.** Per la regolazione dell'azimut, occorre inserire una cassetta nel registratore, premere PLAY e regolare la vite della testina centrale fino ad ottenere dall'altoparlante il segnale più pulito possibile.

MSX COMPUTER MAGAZINE



**HAI UN
AMICO
CHE POSSIEDE
UN COMPUTER
STANDARD MSX?**



**È IN EDICOLA
una nuova rivista
CON UNA CASSETTA
DI PROGRAMMI
IN OMAGGIO**



MSX COMPUTER MAGAZINE

quenti opzioni:

- 1) Permette l'inserimento della funzione nella stringa Z\$: possono essere usati tutti i valori e le operazioni ammesse da VAL (quindi non SQR o elevamento a potenza) e le lettere X e Y.
 - 2) Si definiscono gli estremi di X(a, b) e di Y(c, d) tra i valori dei quali calcolare la funzione: gli estremi di Z(k, h) possono essere calcolati con l'opzione 6 e servono per il dimensionamento dello schermo.
 - 3) Valore di controllo delle proporzioni: S influisce limitando la lunghezza della prima riga orizzontale al numero di pixel dato da 255-S; tutto il resto è in proporzione.
 - 4) Numero di strisce orizzontali che individuano la funzione; più alto è il numero, maggiore è la precisione (in nessun caso conviene oltrepassare le 50 strisce).
 - 5) Come al punto 4 ma per le strisce verticali.
 - 6) Permette di calcolare minimo e massimo della funzione fra i valori scelti di X e Y: il passo del controllo è dato dal numero di valori compresi tra a, b (c, d) fratto il valore dato in input.
 - 7) Si definiscono i due valori di Z tra cui effettuare la sezione; se non vengono stabiliti i due valori la funzione viene visualizzata interamente.
 - 8) Disegna la funzione visualizzando tutti i punti calcolati ed eventualmente effettuando la sezione: l'opzione "spezzate" unisce ogni punto al precedente.
 - 9) Vengono visualizzate solo le linee in vista; non è possibile effettuare sezioni e la funzione viene rappresentata sempre in punti.
 - 10) Manda al menu secondario che permette di operare con le immagini in memoria. Per ritornare al menu principale premere ENTER.
- La prima volta che si usa il programma è obbligatorio settare i valori delle opzioni 1, 2, 3, 4 e 5.

DUPLICIONF (48K) di G. Panozzo

Ecco un'utility che consente di duplicare qualsiasi programma, anche senza header, per una lunghezza massima di 40,6K.

I comandi per utilizzare questo programma sono:

- L = carica un blocco provvisto di header. In memoria possono esserci fino a 13 blocchi. Questo numero può diminuire a seconda della lunghezza di ogni blocco. Se il programma esce dalla memoria sarà segnalato l'errore.
 - K = funziona come il tasto L, solo che carica i blocchi senza header. Se il blocco che si sta cercando esce fuori-memoria, bisogna ricaricare DUPLICIONF perché si è cancellata la routine di LOAD presente verso la fine della memoria.
 - C = cancella un blocco il cui numero verrà chiesto da programma. Attenzione: questo comando cancella solo l'header; pertanto il blocco cancellato non verrà più considerato ma occuperà memoria.
 - S = registra tutti i blocchi, uno dopo l'altro.
 - R = cancella tutti i blocchi in memoria.
 - M = mostra le caratteristiche dei blocchi presenti in memoria. Premendo un tasto si passa al blocco successivo.
 - E = torna al Basic da dove è possibile rientrare al DUPLICIONF (senza aver cancellato lo schermo) dando direttamente il comando RANDOMIZE USR 16384.
- Al caricamento di ogni blocco ne viene mostrato il nome, il tipo, la partenza, la lunghezza e il numero progressivo di caricamento, oppure il codice con cui è stato registrato se è senza titolo.

WIZARD'S CASTLE (48K) di M. Resinanti

Un mago cattivissimo ti tiene prigioniero nel suo castello. Tu vuoi scappare ma sai che per poterlo fare devi uccidere il mago e...

- I comandi per la direzione sono sempre i soliti: n, s, e, o.
- La frase va compilata scrivendo prima il verbo e poi il nome dell'oggetto; es. "prendi freccia". Il comando "i" dà l'inventario degli oggetti che possiedi, mentre il comando "g" ti dice quello che puoi vedere. **Attenzione: ogni comando deve essere scritto in minuscolo.**

**in tutte
le edicole**
la più bella
rivista di
hardware e
software



**80
pagine
di
elettronica
e
computer**

LOAD'N'RUN

RACCOLTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO COMPUTER

Spectrum

GIOCHI UTILITY AVVENTURE

16 splendidi programmi



GRATIS
UNA CARTOLINA

in tutte
le edicole!

AUDIOVISUAL COMPUTER COURTESY

SPACE EAGLE NASOLO STORY

ORO OLIMPICO

MOON BASE SAT KILLER

BLOCK PAINT CODICE STRADA

ITALIA GIGIO IL TOPO ROMEO E GIULIETTA

LUNA PARK SIMULATORE VOLO NOTTURNO ZX SILVAN

DELITTO ALLA VILLA STUDIO ACCORDI SUBROUTINE

Iato B

NIBBLER (16K)

di V. Arnone

Il nostro simpatico serpente deve mangiare tutte le gemme prima che il tempo a sua disposizione si esaurisca; naturalmente, più mangerà e più crescerà. Il tempo risparmiato, dopo aver completato uno stadio, viene attribuito come bonus. Si può giocare utilizzando il joystick Kempston o i seguenti tasti:

- 1, Q, A, CAPS = sinistra
- 2, W, S, Z = destra
- 4, R, F, C = su
- 3, E, D, X = giù

MAZE 3D (16K)

di R. Pellagatti

Sei prigioniero in un labirinto e devi trovare la via d'uscita. Il computer ti mostra le coordinate dell'uscita e del punto in cui ti trovi.

Al termine del gioco sarà visualizzata la pianta del labirinto, la cui configurazione varia di volta in volta.

Durante il periodo di tempo concesso per uscire, ti dovrai muovere nel dedalo tramite i soliti tasti cursore.

BONZO

di G. Gentili

Il tuo amico Bonzo deve raccogliere tutte le chiavi sparse in una stanza, ma Fred e Sid gli ostacolano il cammino.

E non è finita: devi sapere che Bonzo rimbalza sulle pareti della stanza e tu lo potrai aiutare facendogli cambiare direzione. Non illuderti: è sul difficile!

Tasti:

1 = Sinistra

0 = Destra

H = Ferma il gioco (un altro tasto per ripartire)

TIRO AL PIATTELLO (48K)

di L. Biondi

Un quadratino, con funzione di mirino, in seguirà i 21 piattelli che saranno lanciati da direzioni differenti. Il tuo unico compito (e non credere che sia facile!) è quello di sparare (tasto "8") al momento giusto; cioè quando il mirino è sovrapposto al piattello. Pull!

RAGNI (48K)

di M. Limongi

In questo gioco devi condurre l'amico ragno alla sua casa, dove lo aspetta la sua ragnetta. Naturalmente il suo viaggio sarà lungo e, a volte, tormentato da un marziano. Stai molto attento a non farti prendere e colpire, altrimenti il gioco fini-

rà. L'avventura si completa dopo aver superato 4 schemi di gioco differenti, ampiamente descritti all'interno del gioco.

Comandi:

5 = sinistra

6 = giù

7 = su

8 = destra

0 = fuoco

LE GROTTI DI ALTAIR (48K)

di L. Ligotti e L. Nardi

Hai davanti a te una montagna con tre ingressi ad una grotta nei quali, ad intervalli di tempo variabili, casualmente appaiono dei robot di due tipi. I robot buoni aumenteranno il punteggio di una unità (in diamanti), quelli cattivi distruggeranno invece, se non fermati in tempo, uno dei tre schermi di sicurezza di cui dispone il giocatore. Lasciamo a chi gioca per la prima volta il piacere di scoprire quali sono i robot buoni e quali quelli cattivi. Premendo il tasto corrispondente all'ingresso (usare i tasti 1, 2 e 3), si attiva un flusso di energia che, se colpisce il robot, lo uccide. C'è un tempo limitato per fare questo altrimenti, se il robot è quello cattivo, si viene colpiti. Questo tempo è piuttosto lungo all'inizio, e quindi il gioco è particolarmente semplice, ma diminuisce gradualmente, aumentando solo (ma di molto poco) quando si viene colpiti da un robot cattivo; resta stabile invece ogni volta che, per sbaglio, si colpisce un robot buono (perdendo però 3 diamanti). Il tempo di risposta non scende comunque mai al di sotto di un certo limite. Buona fortuna!

TANDEM (48K)

di G. Mariani

Questa volta vince chi riesce a formare la parola TANDEM (oppure un'altra parola di 6 lettere dichiarata all'inizio del gioco), cambiando una lettera alla volta nel minor numero di tentativi. La lettera da cambiare è contrassegnata da un numero, compreso tra 1 e 6, che scompare una volta trovata la lettera giusta. Deciso quale lettera cambiare, bisogna premere il numero corrispondente. Quando è partito il programma, ti si chiede se vuoi cambiare il set dei caratteri; se dirai sì, dovrai attendere 2 minuti; successivamente il programma chiederà se vuoi cambiare la parola da formare, cioè se vuoi sostituire la parola TANDEM. Dopo aver risposto a queste domande puoi iniziare il gioco.

SETTEMMEZZO (48K)

di D. Cagnoli

Per stabilire il mazziere si deve premere un tasto per estrarre dal mazzo una carta. Se questa sarà di valore maggiore rispetto a quella estratta dal computer, allora sarai tu il mazziere. In caso contrario, il computer. È obbligatorio dichiarare sia il sette e mezzo che lo "sballo". La matta è il re di quadri. Il valore della puntata dipende dal tasto premuto:

1 = 100; Q = 150

2 = 200; W = 250

3 = 300; E = 350

4 = 400; R = 450

5 = 500; T = 550

6 = 600; Y = 650

7 = 700; U = 750

8 = 800; I = 850

9 = 900; O = 950

0 = 1000

Durante il gioco, per prendere un'altra carta devi premere il tasto A; per giocare quanto estratto premi invece il tasto P.

HOME BUILDING (16K)

di V. De Zan

Hai un fratellino, un nipote, un figlio che vuoi avviare all'uso del computer e magari aiutare nello studio? Ecco un gioco educativo, adatto particolarmente a bambini in età fra gli otto ed i dieci anni. Consiste nella risoluzione di moltiplicazioni semplici che il calcolatore presenta in modo simpatico, diventando così un utile complemento per apprendere le famigerate tabelline. Il programma prevede due opzioni: visione, per studiarla, della tavola pitagorica ed introduzione al gioco. Per giocare: sull'automobilina appare la moltiplicazione da eseguire. Prima che la macchinina raggiunga la destra dello schermo, scrivi la soluzione. Esempio: 03, 08, 64 etc.

Ad ogni risposta esatta costruirai un piccolo pezzo di un simpatico disegno.

PAROLE CROCIATE (16K)

di L. Prelli

Ti piace l'enigmistica? Allora cerca di risolvere queste parole crociate senza schema inserendo 29 caselle nere e le parole corrispondenti alle definizioni.

Tasti:

CAPS + V = seleziona modo verticale

CAPS + O = seleziona modo orizzontale

9 = dà la definizione

0 = stampa una casella nera

5, 6, 7, 8 = muove il cursore

CAPS + F = per finire

REBUS (16K)

di L. Prelli

Osserva attentamente le immagini e risolvi il rebus. Nel programma è compresa l'opzione per avere una copia su stampante.

DISASSEMBLER (16K)

di G. Zanitti

Ecco un disassembler che risiede nella zona video. È possibile quindi tradurre qualsiasi blocco di dati in linguaggio macchina. Si può tornare indietro sulle istruzioni già viste, da un minimo di 400 fino ad un massimo di 1600 istruzioni. Se il disassembler incontra codici non contemplati nell'assembler Z80, ti segnala l'errore con un asterisco.

Quando il disassembler è stato caricato,

procedi così:

- inserisci l'indirizzo di inizio del disassemblaggio e premi ENTER
- per proseguire nella traduzione premi il tasto 7
- per cambiare indirizzo premi il tasto 8
- per tornare al basic premi 0 (zero).

Se vuoi caricare solo i codici devi utilizzare questa istruzione: LOAD " " CODE: RANDOMIZE USR 21866.

CUCINA (48K)

di M. Malinverno

Hai velleità culinarie? O, più semplicemente, non sai mai cosa rispondere alla faticosa domanda di madri e mogli: "Cosa desideri oggi da mangiare?" Ecco il programma per te. Puoi scegliere fra primi piatti, secondi, contorni e dessert e la varietà non manca certo. Stabilito per quante persone è previsto il pranzo, il programma ti mostra tutti gli ingredienti che ti servono nella giusta quantità e fornisce la ricetta, ovvero insegna come preparare il piatto. Naturalmente, buon appetito e attento a non ingrassare!

NEL MONDO

DEGLI ADEH (48K)

di A. De Vivo

Tra la collina di Skomh e la piana di Sagath vive la tribù degli Adeh, antico popolo dedito alla pastorizia, all'artigianato e all'agricoltura.

La dea Umih ha fatto dono a questo popolo dell'elisir della felicità, ma il tiranno Gooch lo ha rubato. Tutti quelli che sono andati a cercare l'elisir non sono mai tornati. Tu decidi di andare e...

Per spostarti usa l'indicazione "nord", "sud" ecc. oppure la sola iniziale: "n", "s" ecc. Con "r" hai la ripetizione della descrizione della località in cui ti trovi; con "i" hai l'inventario degli oggetti posseduti.

Il computer accetta l'istruzione classica formata da verbo e parola, ma è possibile l'uso dell'articolo e quello dell'apostrofo.

THE QUERBOTT MACHINE (48K)

di M. Palasciano

Una strega malvagia ha gettato sul reame di Adventuria un orrendo incantesimo: mai più il Sole sorgerà laggiù, a meno che l'antico e dimenticato Macchinario di Querbott non venga attivato da qualche intrepido eroe. Si può giocare anche in due nei panni di Ludwig ed Elisa.

Quando si gioca in due, per passare il turno al compagno bisogna digitare il comando ASPETTA. Il programma riconosce un centinaio fra verbi ed oggetti.

Fra le indicazioni da dare vi sono i classici N, S, E, O, SU e GIU; ENTRA; PRENDI (si può anche dire PRENDI TUTTO); POSA; GUARDA e una parola poco usata: "SCONFICCA".

Il comando I dà l'inventario; AIUTO dà una mano nei casi più disperati e BASTA interrompe il gioco.

Iato B

NIBBLER (16K) di V. Arnone

Il nostro simpatico serpente deve mangiare tutte le gemme prima che il tempo a sua disposizione si esaurisca; naturalmente, più mangerà e più crescerà. Il tempo risparmiato, dopo aver completato uno stadio, viene attribuito come bonus. Si può giocare utilizzando il joystick Kempston o i seguenti tasti:

- 1, Q, A, CAPS = sinistra
- 2, W, S, Z = destra
- 4, R, F, C = su
- 3, E, D, X = giù

MAZE 3D (16K) di R. Pellagatti

Sei prigioniero in un labirinto e devi trovare la via d'uscita. Il computer ti mostra le coordinate dell'uscita e del punto in cui ti trovi.

Al termine del gioco sarà visualizzata la pianta del labirinto, la cui configurazione varia di volta in volta.

Durante il periodo di tempo concesso per uscire, ti dovrai muovere nel dedalo tramite i soliti tasti cursore.

BONZO di G. Gentili

Il tuo amico Bonzo deve raccogliere tutte le chiavi sparse in una stanza, ma Fred e Sid gli ostacolano il cammino.

E non è finita: devi sapere che Bonzo rimbalza sulle pareti della stanza e tu lo potrai aiutare facendogli cambiare direzione. Non illuderti: è sul difficile!

Tasti:

- 1 = Sinistra
- Ø = Destra
- H = Ferma il gioco (un altro tasto per ripartire)

TIRO AL PIATTELLO (48K) di L. Biondi

Un quadratino, con funzione di mirino, in seguirà i 21 piattelli che saranno lanciati da direzioni differenti. Il tuo unico compito (e non credere che sia facile!) è quello di sparare (tasto "8") al momento giusto; cioè quando il mirino è sovrapposto al piattello. Pull!

RAGNI (48K) di M. Limongi

In questo gioco devi condurre l'amico ragno alla sua casa, dove lo aspetta la sua ragnetta. Naturalmente il suo viaggio sarà lungo e, a volte, tormentato da un marziano. Stai molto attento a non farti prendere e colpire, altrimenti il gioco fini-

rà. L'avventura si completa dopo aver perato 4 schemi di gioco differenti, piamente descritti all'interno del gioco.

- Comandi:
5 = sinistra
6 = giù
7 = su
8 = destra
Ø = fuoco

LE GROTTI DI ALTAIR (48K) di L. Ligotti e L. Nardi

Hai davanti a te una montagna con ingressi ad una grotta nei quali, ad i valli di tempo variabili, casualmente paiono dei robot di due tipi. I robot buoni aumenteranno il punteggio di una 1 (in diamanti), quelli cattivi distruggono invece, se non fermati in tempo, dei tre schermi di sicurezza di cui dispone il giocatore. Lasciamo a chi gioca la prima volta il piacere di scoprire i nomi sono i robot buoni e quali quelli cattivi. Premendo il tasto corrispondente a gresso (usare i tasti 1, 2 e 3), si attiva il flusso di energia che, se colpisce il robot lo uccide. C'è un tempo limitato per questo altrimenti, se il robot è quello cattivo, si viene colpiti. Questo tempo è molto lungo all'inizio, e quindi il gioco particolarmente semplice, ma diminuisce gradualmente, aumentando solo (non molto poco) quando si viene colpiti da un robot cattivo; resta stabile invece una volta che, per sbaglio, si colpisce un robot buono (perdendo però 3 diamanti). Il tempo di risposta non scende comunque mai al di sotto di un certo limite. Buona fortuna!

TANDEM (48K) di G. Mariani

Questa volta vince chi riesce a formare la parola TANDEM (oppure un'altra parola di 6 lettere dichiarata all'inizio del gioco) cambiando una lettera alla volta nel minor numero di tentativi. La lettera da cambiare è contrassegnata da un numero, compreso tra 1 e 6, che scompare una volta trovata la lettera giusta. Deciso la lettera da cambiare, bisogna premere il numero corrispondente. Quando è pronto il programma, ti si chiede se vuoi cambiare il set dei caratteri; se dirai sì, dovrai attendere 2 minuti; successivamente il programma chiederà se vuoi cambiare la parola da formare, cioè se vuoi sostituire la parola TANDEM. Dopo aver risposto a queste domande puoi iniziare il gioco.

SETTEMMEZZO (48K) di D. Cagnoli

Per stabilire il mazzierino si deve premere un tasto per estrarre dal mazzo una carta. Se questa sarà di valore maggiore rispetto a quella estratta dal computer, allora sarai tu il mazzierino. In caso contrario, il computer. È obbligatorio dichiarare sia il sette e mezzo che lo "sballo". La mazzierina si re di quadri. Il valore della puntata dipende dal tasto premuto:



NOVITÀ

**UN LOOK
COLORATO
PER LA TUA
CASSETTA**



**RITAGLIA
LUNGO
IL BORDO
SEGNATO
IN NERO
E
PIEGA
SEGUENDO
IL
TRATTEGGIO
INDICATO**



**PERSONALIZZA
LA
CASSETTA
CON IL
TUO NOME**



**LOAD'N'RUN
PER LA TUA
SOFT-TECA**